

Parkkikoulu-opetusvideoiden tuottaminen Suomen Lumilautiliitolle

Janne Lipsanen

Opinnäytetyö

Liikunnan ja vapaa-ajan koulutusohjelma

2019

Tekijä(t) Janne Lipsanen	
Koulutusohjelma Liikunnan ja vapaa-ajan koulutusohjelma	
Opinnäytetyön otsikko Parkkikoulu-opetusvideoiden tuottaminen Suomen Lumilautaliitolle	Sivu- ja liitesivumäärä 36 + 4
<p>Tämän opinnäytetyön päätavoitteena oli tuottaa yhdeksän lumilautailunopetusvideota Suomen Lumilautaliitolle. Opetusvideoista tehtiin YouTube-sarja, joka sai nimekseen <i>Parkkikoulun Trick Trip Videot</i>. Videoiden tarkoituksena on opettaa aloitteleville Freestyle lumilautailijoille reili- ja hyppyritemppuja.</p> <p>Tämän opinnäytetyön teoriaosuudessa käydään läpi videoiden tuottamiseen liittyviä vaiheita. Teoriaosuus linkittyy tekniseen osaamiseen videoiden suunnittelun, kameran valinnan, kameran asetusten, kuvaamisen sekä editoinnin osalta. Teoriaosuuden lopussa käydään läpi lumilautailun valmennukseen liittyviä asioita. Teoriaosuus toimii oppaana kaikille, jotka haluavat tuottaa pienen budjetin videoita.</p> <p>Teoriaosuuden jälkeen tässä produktiivisessa opinnäytetyössä käydään läpi kaikki vaiheet, mitä otettiin huomioon Parkkikoulun Trick Tip videosarjaa tehdessä suunnittelusta videoiden julkaisemiseen. Videot tuotettiin ja editoitiin teoreettisen-, käytännön ja asiantuntija tietoon pohjautuen. Videot keskittyvät konkreettiseen opetukseen sekä temppujen malliesi-merkkien näyttämiseen. Parkkikoulun Trick Tip videoiden opetettava sisältö laadittiin yhdessä nykyisten ja entisten ammattilumilautailijoiden kanssa. Kuvauspaikkana videoissa on Talman hiihtokeskus ja videot ovat pituudeltaan kolme – neljä minuuttia.</p> <p>Parkkikoulun Trick Tip videot julkaistiin viikoittain keväällä 2019. Videoiden toimivuudesta kerättiin tietoja YouTuben katsojamäärien, kommenttien sekä avointen kyselyjen perusteella. Videot koettiin onnistuneeksi kokonaisuudeksi.</p>	
Asiasanat Lumilautailu, kuvaaminen, editointi, tuottaminen, valmennus	

Sisällys

Sisällys	1
1 Johdanto	1
2 Videoiden tuottaminen	2
2.1 Videoin suunnittelu / Käsikirjoitus	3
3 Kuvaaminen	6
3.1 Kameran valinta	6
3.2 Kameroiden rungot	6
3.3 Kenno	7
3.4 Objektiivi	8
3.4.1 Objektiivin ominaisuudet	8
3.4.2 Aukko	8
4 Kameran asetukset videokuvaukseen	9
4.1 Kuvataajuus / FPS	9
4.2 Suljinaika	9
4.3 Iso	9
5 Editointi	11
5.1 Editoinnin aloitus	11
5.2 Karkealeikkaus	11
5.3 Siirtymät kohtauksien välillä	11
5.4 Äänien editointi	12
5.5 Värimäärittely	13
5.6 Videoiden tuonti	14
6 Lumilautailun opettaminen	15
6.1 Motivaation synnyttäminen	15
6.2 Toiminnan määrän maksimointi	16
6.3 Opetuksen eteneminen loogisesti	16
6.4 Kokonaissuorituksen harjoittaminen	17
7 Parkkikoulun Trick Tip videot	18
7.1 Opinnäytetyön vaiheet	18
7.2 Suunnittelu	19
7.2.1 Videon rakenne	20
7.2.2 Opetettavat temput	20
7.2.3 Kuvauspaikka	21
7.2.4 Editointi ja jälkikäsittely	21
7.3 Pilottijakso	21
7.4 Käsikirjoitus	22
8 Logot/Tehosteet/Musiikki	23
8.1 Logo	23

8.2 Animaatiot.....	24
8.3 Musiikki.....	25
9 Kuvaaminen.....	26
9.1 Kameran asetukset	26
9.2 Ongelmat kuvauksissa	27
10 Editointi	28
10.1 Videoiden vienti ulos Adobe Premierestä.....	28
11 Videoiden julkaisu	29
12 Parkkikoulun Trick Tip videoiden jaksot.....	30
12.1 Palaute	32
13 Pohdinta.....	33
Lähteet	35
Liite 1. Jakso 1. Parkissa liikkumisen säännöt	38
Liite 2. Jakso 2. Ollie/flättitemput.....	40
Liite 3. Jakso 3. Ollie	42
Liite 4. Julkaisutiedote	43

1 Johdanto

Suomen lumilautaliitto on perustettu vuonna 1988 ja on täten maailman toiseksi vanhin kansallinen lumilautaliitto. Suomen lumilautaliiton tehtävänä on edistää lajin tunnettuutta sekä harrastustoimintaa, vastata kansainvälisestä kilpailumenestyksestä sekä järjestää kilpailu- ja koulutusohjelmaa kotimaassa. (FSA 2019.)

Suomen lumilautaliitolla on 18 jäsenseuraa, joista osa on erikoistunut lumilautailuun ja osa toimii muiden seurojen alajaostona. Lumilautaliitto edistää lumilautailun kasvua harrastus- ja liikuntamuotona. Lumilautaliitto tekee jatkuvasti hankkeita seurojen kanssa, jotta mahdollisimman moni pääsisi tutustumaan lajiin turvallisesti ja edullisesti. (FSA 2019.)

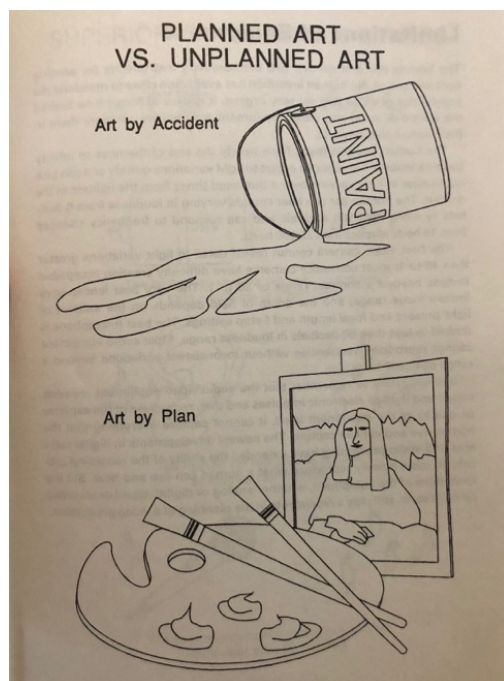
Erilaisia hankkeita on tehty viime vuosina paljon, jotta harrastaja määrä kasvaisi. Keväällä 2019 lumilautaliitolla oli Kids on Board hanke, jonka tavoitteena oli tutustuttaa nuoria 1-3 luokkalaisia lapsia lumilautailun pariin. Kevään aikana kolme työntekijää kiersi ympäri suomea noin sadassa koulussa, vei välinevalmistaja Burtonin kehittämiä välineitä kouluihin ja tutustutti lapsia lumilautailun pariin.

Lumilautaliitto sai idean tarjota lumilautailuvalmennusta kaikille nuorille, joilla ei ole mahdollisuutta osallistua seuratoimintaan. Aloimme yhdessä kehittämään uutta konseptia ja päätimme tuottaa Parkkikoulun Trick Tip videot. Parkkikoulun Trick Tip videot ovat sarja opetusvideoita, joiden tavoitteena on opettaa lajista kiinnostuneille parkissa liikkumissääntöjä, perustemppuja sekä tekniikkaharjoitteita.

Tämä opinnäytetyö on Suomen lumilautaliiton toimeksiannosta tehty produktiivinen työ, jonka päätavoitteena oli tuottaa yhdeksän opetusvideota lumilautaliiton YouTube-kanavalle. Opinnäytetyössä käydään läpi, mitä videoiden tuottaminen vaatii ja mitä tulee ottaa huomioon videoita tehdessä.

2 Videoiden tuottaminen

Videoiden tuottamista voisi verrata taiteeseen. Tuskin kukaan aloittaa maalaamista ilman perehtymistä maaleihin tai maalattavaan materiaaliin. Tai ainakaan ilman suunnittelua maalauksesta tuskin tulee mestariteosta. (Musburger 2002, 2.)



Kuva 1. Suunniteltua taidetta vs. ei suunniteltua taidetta. (Musburger 2002, 3.)

Kuvaamiseen sopii samat periaatteet. Jos lähdet kuvaamaan videota kameralla ilman perehtymistä kameran teknologiaan, kuvasta tuskin tulee hyvää jälkeä. Nykyajan teknologia on mahdollistanut pienemmät kamerrat. Nykyään edullisilla kameroilla voi saada todella hyvää jälkeä, mutta samalla kameroista on tullut monimutkaisempi käyttää ja digitaalinen osaaminen ja sen ymmärtäminen on lisääntynyt. Pelkkä kameran käsittely ei riitä. On tärkeää osata käyttää oikein kameran linsskejä, mikrofoneja, editointiohjelmia sekä kaikkia muita ohjelmia sen ympärillä. (Musburger 2002, 2.)

Nykyajan teknologia ja sen ymmärtäminen eivät kuitenkaan riitä laadukkaan videon tekemiseen. Vaikka käytettävissä olisi parhaat videokamerrat, linssit sekä ohjelmat, tarvitaan myös luovuutta. Luovuus on nyt ja aivan varmasti myös tulevaisuudessa tärkeässä roolissa laadukkaiden videon tekemiseen. On tärkeää erottua muista videoista. (Musburger 2002, 2.)

Videoiden tuotannossa tarvitaan ohjaaja, joka pitää ohjat käsissä ja tietää, mitä seuraavaksi pitäisi tapahtua. Pelkistettynä esimerkkinä uutisten live-lähetykset. Ohjaaja kertoo juontajalle, mistä puhutaan ja kameramiehelle, milloin kuvataan. Yrityksiä ei ole kuin yksi ja kaikkien on onnistuttava yhdellä yrityksellä, koska television toisessa päässä voi olla miljoonia katsojia. Ohjaajan tärkein tehtävä videoiden tuotannossa on tietää, mitä milloinkin tapahtuu ja missä järjestyksessä. Ohjaajalla on selvä visio videon lopputuloksesta ja ohjaaja pitää pystyä kertoa kuvaajalle, milloin kohtaus on onnistuneesti kuvattu ja milloin tarvitaan uusintaottoa. (Fairweather 2001, 10.)

Videoiden tekeminen on tiimityöskentelyä, koska harvoin videoita tehdään yhden miehen tuotantona. Ohjaajan tehtävä on ohjata silloin kun tarvetta on. Huonoin tilanne ongelmallanteessa on se, että ohjaaja ei sano mitään ja kuvaajat ja juontajat arvuuttelevat, mitä seuraavaksi pitäisi tehdä. Ohjaajan tulee olla positiivinen ja välttää huutamista. Virheitä sattuu kaikille ja virheen sattuessa myös ohjaajan tulee osata sanoa se. Kukaan ei ole täydellinen eikä sitä vois olettaa myöskään ohjaajalta. (Fairweather 2001, 12.)

Videoiden tuottaminen jaetaan karkeasti kolmeen osaan, joista jokaisella on yhtä iso rooli videon onnistumisen kannalta.

- Suunnittelu / käsikirjoitus
- Kuvaus /kameran käyttö
- Editointi/julkaisu (Kyvyt 2017).

2.1 Videoiden suunnittelu / Käsikirjoitus

Videoiden suunnittelussa on tärkeää miettiä punainen lanka, jonka mukaan video rakentuu. Suunnitteluvaiheessa on tärkeää miettiä kuka kuvaa, millä ja missä videot jaetaan, mikä on videon budjetti mitä editointiohjelmia käytetään, kuka tekee logot ja jälkikäsittelyn. Suunnitteluvaiheessa on tärkeää kirjoittaa käsikirjoitus, harjoitella esiintymistä ja tarvittavien ohjelmistojen käyttöä. Hyvin tehty suunnitelma helpottaa paljon, säästää aikaa sekä rahaa kuvaus- ja jälkikäsittely vaiheessa. (Kyvyt 2017; Schenk & Long 2017 16.)

Hyvän videon takana on lähes aina hyvä käsikirjoitus. Käsikirjoitus toimii runkona onnistuneelle videolle. Käsikirjoitus on välttämätön, jotta oikea runko videolle löytyy kuvaustilanteessa. Käsikirjoittaminen on myös kustannustehokasta, koska se sitoo vain yhden työntekijän. Kuvaustilanne nopeutuu huomattavasti, jos videon käsikirjoitus on mietitty huolella etukäteen. Käsikirjoitus ei rajaa pois improvisoinnin mahdollisuutta kuvaustilanteessa. Tärkeää on, että runko pysyy oikeana, mutta tunteita, ilmeitä ja myös sanoja voi improvisoida ilman, että videon ennalta suunniteltu kulku muuttuu. (Aaltonen 2003, 12-13.)

Ensimmäinen tehtävä videon tuotannossa on päättää videon teema (lyhytelokuva, mainosvideo, musiikkivideo, kokopitkä elokuva), jotta laadukkaan käsikirjoituksen pystyy toteuttamaan. Kaikille videoille budjetista tai teemasta riippumatta yhtenäistä on löytää selkeä tarina tai aihe, joka videosta halutaan tuoda esille. Tarina voi olla mikä tahansa, mutta visio halutusta lopputuloksesta on tärkeä olla selvillä, jotta käsikirjoitusta pääsee toteuttamaan. (Schenk & Long 2017, 16.)

Videossa on aina alku, keskikohta ja lopetus. Kaikissa videoissa ei välttämättä tässä järjestyksessä, mutta käsikirjoitusta miettiessä on hyvä miettiä nämä kohdat etukäteen. Jokainen näistä on tärkeä miettiä huolella, jotta lopputuloksesta tulee mielenkiintoinen. (Leponiemi 2010, 56.)

Lyhytelokuvia tai Webisodeja tehdessä, hyvään laadukkaaseen lopputulokseen voi päästä myös pienellä budjetilla. Hyvin vähäiselläkin kalustolla ja nykyajan kuvausvälineillä voi tehdä hyvää jälkeä. Jos budjetti, aika ja resurssit videoon on rajalliset ja mahdollisuutta kalliisiin helikopterikuvauksiin ei ole, tärkeää on panostaa tarinaan ja videon sisältöön. Tärkeää lyhytelokuvien ja pienen budjetin videoiden käsikirjoittajalle on, että tarina ja videoiden sisältö on yksinkertainen eikä kirjoita kohtauksia liian moneen kuvauspaikkaan. Pienellä budjetilla on turha lähteä kirjoittamaan kohtauksiin tulipaloja tai lentokoneiden katselua ilmasta, koska näiden toteuttaminen vaatii todella paljon työtä. Pienen budjetin videoon käsikirjoittajan on turha lähteä kirjoittamaan eri vuodenaikojen vaihtelua, jos aikaa ei ole käytettävissä koko vuotta. Eläinten ja pienten lasten käsikirjoittaminen on yleensä myös turhaa, koska kuvaustilanteessa heitä on vaikea saada tottelemaan käskyjä. (Leino 2003, 96.)

Käsikirjoituksen tehtävänä Aaltosen (2003, 13) mukaan on:

1. Hahmottaa kokonaisuus. Käsikirjoituksen avulla tekijä (ohjaaja sekä käsikirjoittaja) hahmottaa tulevan videon rakenteen. Käsikirjoittamisprosessin aikana rakenne tarkentuu ja epäoleelliset asiat jätetään pois. Käsikirjoituksesta voi tehdä eri versioita ja sen avulla näkee jo videon toimivuuden.
2. Keskustelu rahoittajan tai ulkopuolisten kanssa. Käsikirjoitus on erinomainen tapa saada yhtenäinen mielipide tulevasta videosta rahoittajan kanssa. Käsikirjoitusvaiheessa on hyvä kommunikoida rahoittajan, kohderyhmän kanssa, jotta käsikirjoitus vastaisi haluttua lopputulosta. Tilaajan kanssa keskustellaan läpi videon kulku, jotta kaikilla olisi selvä rakenne mielessä, miltä lopputulos tulee näyttämään. Käsikirjoitusvaiheessa rakennetta on helppo muuttaa, mutta tuotantovaiheessa jo hyvin kallista.

3. Kommunikointi muun työryhmän kanssa. Käsikirjoitus on pakollinen tehdä, jotta muu työryhmä (Kuvaajat, näyttelijät/juontajat/äänittäjät) tietävä, miten kuvaustilanteessa tulee toimia.
4. Saada selville videoon tarvittavat resurssit. Valmiista käsikirjoituksesta näkee, mitä resursseja videon tekeminen vaatii. Hyvästä käsikirjoituksesta näkee, kuinka monta kuvauspäivää tarvitaan, mitä kuvauspaikkoja tarvitaan ja mitä muita liikkuvia asioita kuvauspäivänä pitää ottaa huomioon. Käsikirjoituksesta näkee, kuinka paljon aika, rahaa ja vaivaa videon tekeminen vaatii.

3 Kuvaaminen

Kameroita on nykypäivänä saatavilla lukematon määrä ja jokaiselle videon tekijälle löytyy varmasti sopiva kamera riippumatta siitä, kuvataanko kotivideoita, dokumentti elokuvia, urheilua tai elokuvateatteriin sopivia elokuvia. Tärkeää on löytää itselle sopiva kamera ja opetella käyttämään sitä. (Schenk & Long 2017, 82.)

Tämän vuosikymmenen alussa markkinoille tuli digitaaliset DSLR (järjestelmäkamerat), jotka ovat olleet iso kehitys nykyaikaiseen videokuvaamiseen ja mahdollistaneet laadukkaat pienemmän budjetin tuotannot. Halvimmat kamerat, joilla saa todella hyvää kuvanlaatua ovat alle 1500 euroa. Kalliimmilla ja pelkästään videokuvaukseen suunnitelluilla kameroilla on omat hyvät puolensa. Isot rungot ovat ergonomisempia ja niiden runko on suunniteltu liikkeeseen. (Schenk & Long 2017, 82.)

3.1 Kameran valinta

Kameran valintaa tehdessä on hyvä tietää, että ei ole olemassa yhtä teknistä tietoa, joka kertoo, kuinka hyvä kamera on kyseessä. Nykyajan matkapuhelimet kuvaavat 4K video-materiaalia samalla tavalla kuin RED- kamerat. Video ei kuitenkaan näytä samalta, koska kuvanlaatuun vaikuttavat monet muutkin tekijät, kuin pelkät pikselit. Laadukkaan linssin, objektiivin sekä kameran toimintojen lisäksi laatuun vaikuttaa, minkälainen kenno kamerassa on, kuinka hyvin kamera nauhoittaa, prosessoi ja tallentaa kuvaa. (Schenk & Long 2017, 82.)

Videokameran valinta ei ole helppoa. Pitää miettiä kuvanlaatua, millä haluaa kuvata. Valintaa tehdessä tehdä pitää tehdä päätöksiä, mitä ominaisuuksia haluaa ja paljon on valmis investoimaan kameraan. Jos kuvataan elokuvateatteriin mainosta, tarvitaan luultavasti kamera todella hyvällä kuvanlaadulla. Sama kamera ei toimi, jos halutaan esimerkiksi kuvata kaloja veden alla. (Schenk & Long, 82.)

3.2 Kameroiden rungot

Nykyään markkinoilla on valtava määrä erilaisia kameroita. Ennen kamerat jaettiin karkeammin kahteen ryhmään, kotikameroihin jotka olivat pieniä ja ammattilaiskäyttöön suunniteltuihin kameroihin, jotka olivat taas todella isoja. Nykyajan digitalisoituminen ja teknologia on mahdollistanut pienemmät kamerat tähän väliin, joilla saa myös kuvattua hyvää jälkeä pienemmällä budjetilla. Videokuvausta suunniteltaessa ja budjetin ollessa selvillä, tulee päättää, minkälaisen kameran videotuotanto vaatii. (Schenk & Long 2017, 99.)

- Taskukamerat (Pocket-cameras), ovat pienimpiä kameroita ja pääosin soveltuvat vain kotivideoiden tuottamiseen.
- Järjestelmäkamerat ovat suunniteltu pääasiassa valokuvien ottamiseen, mutta nykyään monet käyttävät niitä myös videoiden kuvaamiseen. Järjestelmäkamerat ovat hinnaltaan edullisempia videokameroihin verrattuna. Järjestelmäkameroiden etuna on hyvä hinta-laatu suhde. Kameroissa on hyvä kuvanlaatu sekä hyvät ominaisuudet hämärässä kuvaamiseen. Järjestelmäkameroihin on saatavilla valtava määrä erilaisia linssejä.
- Videokameroiden ominaisuudet ovat tehty ainoastaan videokuvaukseen, minkä ansiosta niillä on helpompi kuvata hyvää jälkeä. Videokamerat ovat yleisesti isompia järjestelmäkameroihin verrattuna, mikä ansioista käsivaralta kuvaaminen on tasaisempaa. (Schenk & Long 2017, 100.)

3.3 Kenno

Digitaalisissa kameroissa valo tulee objektiivin läpi kameran kennolle, jonka jälkeen kamera tallentaa muodostetut kuvat muistikortille. Kuvakennolla olevien eriväristen suotimien avulla värisävyt erotetaan toisistaan.

”Kuvan tarkkuuteen vaikuttavat kennon ominaisuudet, mitä enemmän kamerassa on valoherkkiä soluja, sitä enemmän kameraan saadaan pikseleitä ja sitä tarkempia kuvia muodostuu. Mitä suurempi kenno on, sitä laadukkaampia ja kohinattomampia kuvia yleensä saadaan.” (Kuvakenno).

Järjestelmäkameroita ostaessa puhutaan täysi- ja croppikennoisista kameroista. Täysikokoinen kenno on croppikennoa suurempi ja kuvanlaatu myös parempi. Suurempi kenno tarkoittaa yleensä myös suurempaa kameran runkoa ja suurempia objektiivejä. (Järjestelmäkamera 2016.)

Täysikennoisista kennoista puhutaan, kun kamerassa on 35-millia leveä aukko. Tämä koko viittaa vanhan 35-millisen filmin ruudukon kokoon. Croppikennosta puhutaan, jos aukko on tätä pienempi. Croppikenno nimitys kertoo, että kuvatessa samalla objektiivillä täysikennoisen kameran kanssa, pienemmällä kennolla kuvattaessa kuva rajautuu pienemmäksi. (Järjestelmäkamerat 2016.)

3.4 Objektiivi

Objektiivit muodostuvat useista linseistä, joiden läpi haluttu kuva tai video siirretään kameran kennon läpi muistikortille. Sisään tulevan aukon määrää säädetään aukolla. Linsien laadulla on iso merkitys kuvan tai videon hyvään lopputulokseen. Laadukkaalla linsillä kuva on selvästi terävämpi ja värit ovat parempia. Järjestelmä sekä videokameroissa aukkoa voidaan säätää käsin, kun taas halvemmissä kameroissa aukkoa säädetään automaattisesti. (Leponiemi, 11; Schenk & Long 93.)

3.4.1 Objektiivin ominaisuudet

Hyvissä linseissä on manuaalisesti säädettäviä ominaisuuksia, minkä ansiosta päästään paremmin haluttuun lopputulokseen. Jos kamerasta löytyy zoom-ominaisuus, on tärkeää onnistuneen kuvauksen kannalta, kuinka hitaasti voi zoomata laajakuvasta telekuvaan. Ideaali on 30 sekuntia. Toisaalta on tärkeää pystyä zoomaamaan nopeasti laajakuvasta telekuvaan, jotta kuvat voi rajata nopeasti. Zoom- linssiä ostaessa kannattaa testata, kuinka rauhallisesti zoomi toimii, jotta liike ei ala nykimään. (Schenk & Long 2017, 955.)

Nykyään kameroissa on hyvät automaattiset tarkennukset, mutta siihen ei voi aina luottaa. Hyvässä linssissä tulisi olla vaihtoehto manuaali tarkennukseen. Linssiä ostaessa tulisi testata, että tarkennus varmasti lukittuu. Kalliimmissa linseissä aukkoa voi myös säätää manuaalisesti. (Schenk & Long 2017, 95.)

3.4.2 Aukko

Aukko on objektiivin sisällä oleva reikä, joka vaikuttaa kuinka paljon valoa pääsee kameran kennolle. Aukon koko ilmaistaan F-luokituksena. Mitä pienempi F-luku esimerkiksi f1.8, sitä suuremmaksi kameran aukon saa ja kuvasta tulee valovoimaisempi. Pieni F-luku mahdollistaa kuvaamisen hämärässä ja kuvaan saa enemmän syväterävyyttä. Suurentamalla F-lukua aukko pienenee ja samalla valovoimaisuus vähenee. Aukon F-lukua tulee kuitenkin pitää suurena, jos haluaa vähemmän syväterävyyttä ja paljon asioita tarkaksi samaan kuvaan, esimerkiksi maisemaa kuvatessa. Aukon vaihteluväli riippuu objektiivistä. Pienin aukko eli suurin F-luku on useimmilla kameroilla sama 22. Objektiivia valittaessa on tärkeämpää katsoa, kuinka pieneksi F-luvun saa laskettua. Mitä suuremmaksi aukon saa, sitä kalliimpi ja laadukkaampi objektiivi on yleensä kyseessä. Aukon vaihteluväli suurimmillaan on 1-32. (Leponiemi 2010, 12; Schenk & Long 2017, 95.)

4 Kameran asetukset videokuvaukseen

Järjestelmäkamerat on pääosin suunniteltu valokuvaamiseen, mutta niillä saa kuvattua myös todella hyvää videota, jos asetukset ovat kunnossa. Ensimmäinen tehtävä ennen videoiden kuvaamista on laittaa asetukset kuntoon, jotka sopivat videon kuvaamiseen. (Schenk & Long 2017, 323.)

4.1 Kuvataajuus / FPS

Kuvataajuus merkitään kamerassa kirjaimilla FPS (frames per second), joka tarkoittaa kuinka monta kuvaa kamera tallentaa sekunnissa. Kuvataajuuden valinta vaikuttaa siihen, kuinka tarkalta ja minkälaiselta video näyttää. Kuvataajuus tulee aina valita sen mukaan, minkälaista videota haluaa kuvata. (Diyphotography 2019.)

1-15 fps on tarkoitettu videoihin, joita on tarkoitus nopeuttaa tai tehdä tarkoituksella liikkeestä epäselvää. 24-25 fps on standardi kuvataajuus elokuvien tekemiseen. Se sopii parhaiten haastettujen, keskustelujen ja esimerkiksi maisemien kuvaamiseen, kun videota ei ole tarkoitusta hidastaa. 30 fps on standardi kuvataajuus live-tv:n, urheilun ja saippuaopperan kuvaamiseen. 60 fps ja sitä isommat luvut ovat tarkoitettu videoihin, joita on tarkoitus hidastaa myöhemmin. Videon, missä fps on 60, voi hyvin hidastaa 50-prosenttia ilman, että kuva alkaa tökkimään. (Diyphotography 2019; Wistia 2019.)

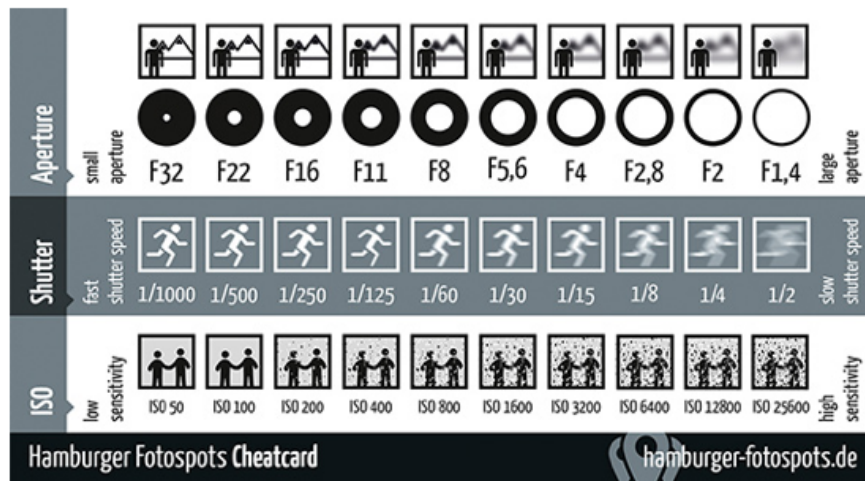
4.2 Suljinaika

Suljinaika (Shutter speed) kertoo, kuinka nopeasti kamerasuljin aukeaa ja sulkeutuu. Se vaikuttaa, kuinka paljon valoa kuvaan tulee. Videokuvauksessa suljinaikaa pidetään kuitenkin yleensä vakiona riippuen kuvataajuudesta (fps), jotta liikkeestä tulisi mahdollisimman luonnollinen. Kuvataajuuden ollessa fps 24 suljinajaksi tulee asettaa 1/48, jos halutaan kuvata hidastusvideota kuvataajuudella 60 fps, tulee suljinajaksi laittaa 1/120. Yleisesti videokuvauksessa sääntönä on laittaa suljinnopeudeksi 50-prosenttia isompi luku, kuin kuvataajuus, jotta videosta tulee mahdollisimman luonnollinen. (thevideomode 2018.)

4.3 Iso

Suljinajan sekä objektiivin aukon lisäksi kamerasuljinnopeuteen vaikuttaa kamerasuljinnopeus. Videota kuvatessa monesti suljinaika sekä objektiivin aukko halutaan pitää vakiona, jolloin videon valoisuutta säädellään ISO-painikkeella. Pienin ISO-luku kameroissa on yleisesti 100 seuraavan ollessa 200. Iso nousee aina kaksinkertaiseksi, mikä tarkoittaa, että kennon valoherkkyys tuplautuu. Päivällä auringonvalossa kuvatessa ISO:a

pidetään yleensä matalana 100:ssa, mutta hämärässä Isoa voidaan nostaa kamerasta riippuen 6400 asti. ISO:a nostaessa korkeaksi tulee kuitenkin pitää mielessä, että mitä isommaksi lukua nostaa, sitä enemmän kuvaan tulee kohinaa. Tarkkaa numeroa sitä, kuinka korkeaksi lukua voi nostaa ilman kohinaa ei ole. Se riippuu kamerasta ja linseistä. (Videshootonline ; Schenk & Long 2017, 95.)



Kuva 2. Aukon, suljinajan ja ISO:n vaikutukset kuvaan (hamburger-fotospots.de)

5 Editointi

Editoinnin aikana editoija leikkaa videot ja tekee niistä valmiin videon. Editoinnissa on kaksi työtapaa. Perinteisessä editointitavassa editoinnin kaikki vaiheet (värimääritys, grafiikat, äänien editointi) tehdään samalla editointiohjelmalla. Perinteisellä editointityylillä tehdään yleisesti pienen budjetin ja lyhyemmät videot. Toinen tapa on hieman monimutkaisempi. Siinä kaikki vaiheet tehdään omalla ohjelmalla ja yleisti yksi henkilö vastaa tietyistä osa-alueista. Värimäärittelijä tekee värimäärityksen, graafikko graafisen suunnittelun jne. Tämä on tyyli millä isommat tuotantoyhtiöt editoivat videonsa. Kolme suosituinta editoimisohjelmää, joilla pystyy tekemään kaikki tarvittavat editoinnin valmiiseen videoon ovat: Avid media Composer, Adobe premiere Pro ja Apple Final Cut. (Schenk & Long 2017, 352.)

5.1 Editoinnin aloitus

Elokuvan tai minkä tahansa videon tekeminen vaatii paljon yksittäisiä ääni- sekä videotiedostoja. Ensimmäinen tehtävä editoimisessa on tiedostojen varmuuskopiointi ulkoiselle kovalevylle. Tämän jälkeen suositeltavaa on tiedostojen organisointi sekä nimeäminen. Jokainen tiedosto tulisi nimetä erikseen haluamallaan, mutta yksinkertaisella tavalla. Tämä helpottaa videoiden löytämistä myöhemmässä vaiheessa. (Schenk & Long 2017, 374.)

5.2 Karkealeikkaus

Karkealeikkaus on ensimmäinen versio videosta. Karkealeikkauksessa videot, ääni, animaatiot tuodaan editointiohjelman aikajanelle oikeaan järjestykseen. Oikeaan järjestykseen on helpompi tuoda otokset, jos ne on nimetty selkeästi koneelle. Ensimmäinen leikkaus on nimeltään karkealeikkaus, koska on oikeastaan mahdotonta saada editoitua video ensimmäisellä yrittämällä. Karkealeikkauksen jälkeen kaikki tarvittavat materiaalit ovat editointiohjelmassa oikealla paikalla. (Schenk & Long 2017, 396.)

5.3 Siirtymät kohtauksien välillä

Karkealeikkauksen jälkeen aikajanelle on paljon erilaisia ääni ja videoraitoja erilaisista kohtauksista. Tämän jälkeen editoija tekee videoista kokonaisuuden, missä nämä tiedostot sulautuvat hyvin yhteen siirtymien avulla. Erilaisia siirtymiä ovat kovat leikkaukset, hävitykset sekä haalistumiset. (Schenk & Long 2017, 415.)

Kovilla leikkauksilla tarkoitetaan, että kaksi täysin erilaista kohtausta liitetään yhteen ilman mitään häivytyksiä. Kovat leikkaukset sopivat parhaiten yhteen, jos kohtauksissa esiintyy

samantyylistä liikettä tai kuvakulma on samantyylinen. Kovat leikkaukset sopivat videoihin, jos halutaan tuoda esille koomista efektiä tai halutaan pakottaa katsojan huomio johonkin tiettyyn asiaan. (Schenk & Long 2017, 415.)

Häivytykset kohtauksien välillä tuovat rauhallisuutta kohtauksiin. Videot alkavat ja loppuvat usein häivytyksiin, mutta niitä voi käyttää tehostekeinona antamalla katsojan hengähtää kohtausten välissä. Häivytyksiä voi käyttää myös keinona siirtyä takaumaan, toiseen ajanjaksoon tai unelmoimiseen. (Schenk & Long 2017, 415.)

Hyvä ja helppo tapa saada siirtymistä sulavia on käyttää kohtauksen näyttelijää hyödykseen. Erimerkkinä kävelijä kävelee pois ruudusta. Seuraava kohtaus alkaa, kun kävelijä kävelee ruutuun eri kohdasta. Isompi esine esimerkiksi auto etualalla vie pois huomion myös ihmisestä pois taka-alalta, jota voidaan käyttää siirtymänä seuraavaan kohtaukseen. (Schenk & Long 2017, 417.)

5.4 Äänien editointi

Schenk & Long (2017, 424) mukaan videon ääni ja sen laadun tärkeys on 50-prosenttia koko videon lopputuloksesta. Ääni lisää tunteellisuutta videoihin, tuo hyvää fiilistä, helpottaa efektien käyttöä ja mahdollistaa sujuvat siirtymät kohtauksien välillä. Videosta riippumatta (dokumenttielokuva, yritysvideo, mainos tai urheiluvideo) äänieditointi on yksi luovimmista elementeistä editoinnin viimeistelyssä. Musiikki on yksi tehokkaimmista keinoista viestiä katsojalle, miten tietyissä kohtauksissa tulisi tuntea.

Musiikkiin editoiminen on hauskaa. Se vaatii kuitenkin paljon työtä, jos haluaa musiikin sopivan kohtauksiin täydellisesti. Perustasolla musiikin editointi tarkoittaa, että kappale laiteetaan editointiohjelman aikajanalle ja päätetään, mistä kohtaa kappale alkaa ja loppuu. Kappaleissa on yleisesti johdanto, kappaleet ja kertosäe. Editoijille on yleistä, että kappaleen johdanto leikataan pois, jolloin musiikki aloitetaan suoraan kappaleesta tai kertosäkeestä. Kappaleissa on useasti myös taukoja, jotka toimivat hyvänä aloituspisteenä editoimiselle. (Schenk & Long 2017, 448.)

Musiikkiin editoimisessa kappaleen lopetuksen editoiminen on hankalampaa. Helpon tapa on antaa kappaleen mennä loppuun, mutta useasti kappaleet ovat liian pitkiä, jolloin kappale pitää lopettaa keskeltä. Yksi vaihtoehto kappaleen lopettamiseen keskeltä on lisätä kappaleeseen pitkä häilytys. Yhden sekunnin häilytys on pitkä kaikkien muiden äänien häilyttämiseen lukuun ottamatta musiikkia. Musiikki kappaleissa häilytyksen pituus tulisi olla vähintään kolme sekuntia. Hyvä tapa myös lopettaa kappale keskeltä on leikata kap-

paleen loppu pois ja liittää lopetus keskelle kappaletta. Tällä tyyllillä editoija saa oikean lopetuksen kappaleeseen ja voi itse päättää milloin kappaleen haluaa lopettaa. Ensimmäisiä kertoja editoidessa oikean kohdan löytäminen voi olla hankalaa, mutta kokemuksen karttuessa taito kehittyy ja kappaleen saan kuulostamaan kokonaiselta. (Schenk & Long 2017, 448.)

5.5 Värimäärittely

Sininen taivas, vihreät metsät. Värit ovat yksi oleellisimmista tekijöistä, jotka tuovat videoihin lisää visuaalista aistittavuutta. Kuvatessa kohtauksista koostuu visuaalinen kokonaisuus, mutta värimäärittelyn avulla se nostetaan uudelle tasolle. Värimäärittelyn avulla videosta tulee yhtenäinen ja tasapainoinen kokonaisuus. (Värimäärittely 2015 ; Schenk & Long 2017, 454.)

Värimäärittelyn tarkoituksena on videokuvan kehittäminen RAW-formaatista, Yli- ja alivalotuksen korjaaminen, valkotasapainon korjaaminen, lähtöasetuksien asettaminen mustalle, valkoiselle ja gammalle, ylimääräisen kohinan poistaminen sekä kontrastin kasvattaminen. Värimäärittelyn tarkoituksena on tehdä eri kohtauksista yhdenmukainen kokonaisuus, missä tunnelma ei muutu kohtauksesta toiseen siirryttäessä. Värimäärittelyn avulla luodaan videon visuaalinen ulkoasu. Videoon voidaan lisätä haluttua tunnelmaa esimerkiksi unesta tai kuumasta kesäpäivästä. Kaikki videot eivät kuitenkaan tarvitse värimäärittelyä, mutta kaikille videoille olisi hyvä tehdä värikorjailu, jotta videosta tulisi yhtenäinen. Olennaista on säilyttää esimerkiksi ihon väri samanlaisena läpi videon. (Värimäärittely 2015.)

Värimäärittelyn perusteena on säätää neljää eri elementtiä. Kirkkautta, kontrastia, kylläisyyttä sekä värisävyjä. Kirkkautta (Brightness) säätämällä voidaan muokata, kuinka tumma tai vaalea kuvasta tulee. Kirkkauden säätäminen jälkikäteen tekee kuvalle saman, kun valotusajan muuttaminen kuvauksen aikana. Koko kuva vaalenee. Jälkikäteen kirkkautta voi lisätä kuitenkin vain hieman, jos haluaa että kuva ei näytä liian ”käsitellyltä ja luonnollisuus säilyy”. (Schenk & Long 2017, 455.)

Kontrastin (Contrast) muokkaamisella viitataan mustan ja valkoisen väriin kuvassa. Kuvissa, joihin säädetään korkea kontrasti, valkoinen näkyy todella kirkkaana ja musta todella tummana. Kontrastia säätämällä ei oikeastaan säädetä kuvan värejä, vaikka se onkin tärkeä työkalu värimäärittelyssä ja auttaa parantamaan kuvanlaatua monissa tilanteissa. Kylläisyys (Saturation) kertoo, kuinka paljon kuvassa on värejä. Kylläisyyttä lisäämällä tai pienentämällä jalostetaan kuvan värejä. Värisävyjä (Hue) muokkaamalla voidaan säätää kuvan valkotasapainoa. (Schenk & Long 2016, 455.)

5.6 Videoiden tuonti

Editointiohjelmissa on valmiita asetuksia videoiden ulostuontiin. Asetukset videoiden ulostuontiin riippuu, mihin video halutaan laittaa. YouTubeen, Facebookiin, Instagramiin tai elokuvateatteriin tarkoitetuilla videoilla on kaikilla omat asetukset. Oikeiden asetusten käyttäminen on tärkeää, koska kuvalaatu voi asetuksista riippuen heiketä tai parantua. (Motion Array 2019; Schenk & Long 2017, 522.)

H.264 on yleisin formaatti elokuvan ulostuontiin Adobe Premierestä. Tämä formaatti tekee kuvanlaadusta hyvän ja tallentaa sen .mp4 muodossa. Mp4 tekee videosta huomattavasti pienemmän kuin monet muut formaatit. H.264 formaatin valitsemisen jälkeen editointiohjelmassa voi valita, mihin videon haluaa laittaa. Tämä riippuu myös millä kameralla videot on kuvattu. Esimerkiksi, jos video on kuvattu kameran Full HD 1080 formaatilla ja video halutaan ladata YouTubeen, niin editointiohjelmasta löytyy suoraan asetukset tähän. (Motion Array 2019.)

6 Lumilautailun opettaminen

Lumilautailun opettamisen perustana toimii nykyaikainen käsitys taidon opettamisessa. Tässä toimintamallissa oppija on aina opetuksen keskiössä ja oppijan lähtökohdat ja tavoitteet ovat yksilöllisiä. Nykyaikaisen oppimiskäsityksen mukaan lumilautailussa ollaan siirrytty opettajalähtöisyyden sijaan opetustyyliin, jossa opettajaa pidetään oppimisen ohjaajana. Lumilautailussa taitojen oppimista tapahtuu opettajan tavoitteiden sekä opetussuunnitelman ohjaamana (eksplisiittisesti), sekä tiedostamattomasti (implisiittisesti). Opettaja johtoisesti opetettaessa opettajan malliesimerkit, näytöt sekä palaute merkitys korostuvat. Lumilautailussa oppimista tapahtuu useasti kuitenkin tiedostamattomasti oppimisympäristön kautta. Esimerkkinä laskettelukeskus. Jokainen rinne on muodoltaan erilainen. Laskuteknikka parantuu itsestään, kun laskee monipuolisesti erilaisia rinteitä. Hyvä opettaja tuntee lajikulttuurin, osaa luoda oppimista motivoivan ilmapiirin sekä osaa käyttää oppimisympäristöä hyödykseen. (Immonen, Hynninen, Soini, Räsänen, Michael, Vihmola, Vihola, Nevala & Harjulehto 2012, 4-11.)

Taidoin oppiminen jaetaan kolmeen vaiheeseen, alkuvaiheeseen, välivaiheeseen sekä automaatio vaiheeseen. Alkuvaiheessa opeteltavaa temppua yritetään hahmottaa kokonaisuutena mielikuvilla, omalla yrityksellä, malliesimerkeillä tai suullisilla ohjeilla. Välivaiheessa haluttua temppua harjoitellaan paljon. Välivaiheessa laskijan keskittyminen kohdistuu omaan tekemiseen ja muiden huomioiminen rinteessä voi olla hankalaa. Automaatiovaiheessa taito on opittu, jolloin myös havaintokyky aukeaa. Esimerkkinä hyppy lumilaudalla. Jos suora hyppy on tullut automaatiovaiheeseen, niin gräbejä eli otteita laudasta voi harjoitella seuraavaksi. (Immonen ym. 2012, 6.)

Immosen ym (2012, 8) mukaan ”opettajan toiminnan tulisi perustua taitojen oppimisen taustatekijöihin, joita voidaan havainnollistaa viiden kokonaisuuden kautta: 1.) Oppijan motivaation synnyttäminen, 2.) toiminnan määrän maksimointi, 3.) tehokkaan oppimisympäristön luominen 4.) Opetuksen eteneminen loogisesti sekä 5.) Kokonaissuorituksen harjoittelu.”

6.1 Motivaation synnyttäminen

Lumilautailun opettamisessa lähtökohtana opettajan tulisi herättää mielenkiinto lajia kohtaan, jolloin oppijalla itsellään on halu oppia uutta. Sisäisellä motivaatiolla tarkoitetaan, että toimintaan osallistutaan oman itsensä vuoksi ja osallistumismotiiveja ovat lajin hauskuus ja sen tuomat positiiviset kokemukset. Ulkoinen motivaatio on kontrolloitua ja se tarkoittaa osallistumista toimintaan palkkioiden tai pakotteiden vuoksi. Ulkoisia motivaatioita

voivat nuorten urheilijoiden keskuudessa olla tarve miellyttää vanhempia tai harrastuksen tuomat palkinnot. (Jaakkola 2015, 112 ; Immonen ym. 2012, 8.)

Sisäinen motivaatio on motivaatioluokista voimakkain ja tärkein oppimisen kannalta. Sisäinen motivaatio kasvaa, jos oppija tuntee autonomian tunnetta, sosiaalista yhteenkuuluvuutta sekä pätevyyden tunnetta harjoituksissaan. Autonomialla tarkoitetaan, että oppijalla on mahdollisuus tehdä omaan toimintaansa liittyviä valintoja. Autonomia on tärkeää motivaation syntymisen kannalta ja se takaa myös turvallisemman harjoittelun lumilautailussa. (Immonen ym. 2012, 8.)

Sosiaalinen yhteenkuuluvuus lisää sisäistä motivaatiota. Sosiaalisella yhteenkuuluvuudella tarkoitetaan, että laskija tuntee kuuluvan osaksi ryhmää, jossa on mukava harjoitella.

Pätevyyden tunteella tarkoitetaan, että oppija uskoo omin kykyihinsä, saa onnistumisen elämyksiä sekä positiivista palautetta. Opettajan rooli on löytää jokaiselle lumilautailijalle temput heidän omalle taitotasolleen sopivaksi. (Immonen ym. 2012, 8.)

6.2 Toiminnan määrän maksimointi

Lumilautailua kuten kaikkia muitakin liikuntalajeja opitaan vain tekemällä. Lumilautailussa laskijoilla on erilaisia tyyliä tehdä temppuja ja oma tyyli oppia. Lajitekniisten asioiden kerton sijaan opettajan on tärkeä keskittyä ympäristön muokkaamiseen ja löytämään lumilautailijoille hyvät ja turvalliset paikat harjoitella haluttua temppua. (Immonen ym. 2012, 9.)

Opettaja voi tehostaa oppimisympäristöä ottamalla käyttöön erilaisia apuvälineitä. Apuvälineet voivat olla erilaisia keppejä, esteitä tai kartioita, joiden avulla ohjataan taidonoppimista oikeaan suuntaan. Esimerkkinä hyppyä eli lumilaudalla Ollieta voi harjoitella laittamalla esteitä rinteeseen. Esteiden yli hyppiminen harjoittaa ponnistuksen oikeaa ajoitusta. Apuvälineet tuovat harjoituksiin monipuolisuutta ja taitoja opitaan tekemisen kautta. (Immonen ym. 2012, 9.)

6.3 Opetuksen eteneminen loogisesti

Lumilautailun opettamisessa on tärkeää edetä loogisesti. Opettajan tehtävä on kertoa loogisesti ja selkeästi tärkeimmät asiat, joita temppua tehdessä tulee ottaa huomioon. Lumilautatempujen opettamisessa on oleellisia asioita ja epäoleellisia asioita, joten opettajan tehtävä on kertoa oppijalle hänen taitotasosta riippuen, mitä tulee ottaa huomioon. Esimerkkinä aloittelevalle lumilautailijalle, joka harjoittelee pyörimistä, on turha kertoa tyyli-

vinkkejä. Oleellisempaa on kertoa oikea ajolinja ja vartalon kierron merkitys. (Immonen ym. 2012, 9.)

6.4 Kokonaissuorituksen harjoittaminen

Lumilautailua voidaan opettaa kokonaissuorituksena alusta lähtien. Käytännössä tämä tarkoittaa kaikkia harjoituksia lumilaudan päällä erilaisissa olosuhteissa. Opettajan tehtävä on opetuksen alkuvaiheessa opastaa riisuttuja tai helpotettuja versioita. Lumilaudalla las-
kiessa ihmisen keho (raajat, vipuvarret sekä nivelet) ovat aktivoituneita. Lumilautailussa on kuitenkin tärkeää osata rentouttaa kehoa, jotta laskemisesta tulee sulavampaa. Alku-
vaiheessa varsinkin lumilautailijat jännittävät kehoa, joka näkyy ”tönkköpolvina” tai lantion linkkuveitsenä. Taitotason kehittyessä laskija oppii vapauttamaan näitä jännityksiä, kehon koordinaatio paranee ja lumilautailusta tulee helpomman näköistä. (Immonen ym. 2012, 9.)

7 Parkkikoulun Trick Tip videot

Opinnäytetyön päätavoitteena on tuottaa Suomen lumilautaliitolle yhdeksän lumilautatempujen opetusvideota. Tämä konsepti on nimeltään Parkkikoulun Trick Tip videot, jotka julkaistaan Suomen lumilautaliiton YouTube-kanavalla. Videoiden tavoitteena on tarjota valmennusta kaikille, joilla ei ole mahdollisuutta osallistua seuratoimintaa. Videoilla käydään läpi parkissa liikkumisen sääntöjä sekä lumilautailun perustemppeja, joita voi lähteä yrittämään heti kun rinteessä laskeminen omatoimisesti onnistuu. Videot ovat tarkoitettu kaikenikäisille, jotka haluavat saada vinkkejä omaan laskemiseen. Opetusvideoissa temput opetetaan mahdollisimman turvallisesti vaihe vaiheelta eri obstaakeleita (rinteestä löytyviä esteitä, kaiteita sekä hyppyreitä) hyväksi käyttäen.

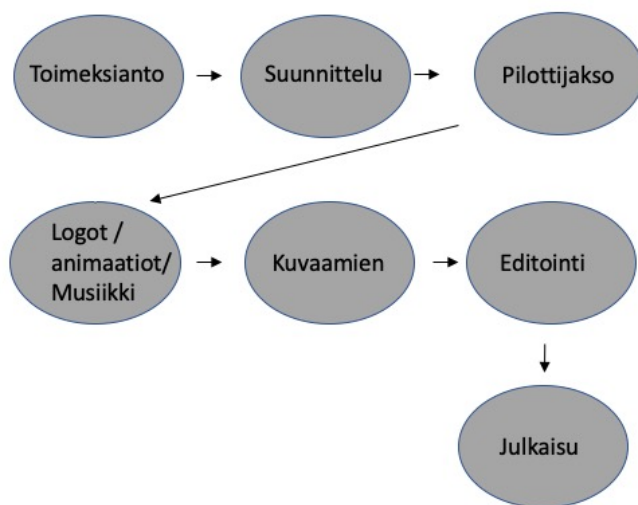
7.1 Opinnäytetyön vaiheet

Suomen lumilautaliiton tavoite on edistää lumilautailun kasvua harrastus- ja liikuntamuotona ja he tuottavat projekteja, jotta mahdollisimman moni pääsisi tutustumaan lajiin turvallisesti ja edullisesti (FSA 2019). Lumilautaliitto sai idean lähteä tekemään näitä videoita syksyllä 2018. Lumilautaliitto kysyi kiinnostustani lähteä tuottamaan näitä videoita, jolloin toimeksianto opinnäytetyöhöni syntyi.

Itse olen lumilautaillut ammatikseni 10-vuotta, joten tempujen tekeminen ja näyttäminen ei ollut ongelma näitä videoita tehdessä. Uutena asiana itselle tässä projektissa oli videoiden juontaminen, editointi, itselle helppojen tempujen pilkkominen harjoiteltaviin osiin, videoiden käsikirjoitukset sekä logon ja animaatioiden suunnittelu.

Kuvaajaksi projektille sain entisen ammattilumilautailijan, olympiamitalisti Markku Kosken, joten osaamista lumilautailusta tällä projektiryhmällä löytyi, mutta tekninen puoli oli molemmille uutta. Markku ei ollut kuvannut paljoa aiemmin, minä en ollut juontanut, editoinut enkä varsinkaan suunnitellut logoja. Innolla lähdimme työstämään tätä projektia.

Projektin vaiheet



Kuva 3. Projektin vaiheet

7.2 Suunnittelu

Ensimmäinen vaihe toimeksiannon jälkeen oli suunnittelu. Millä tempuilla kuvataan? Kuinka pitkiä videot ovat? Missä videot kuvataan? Mikä on videoiden rungon rakenne? Mitkä ovat opetetttavat tempuilla?

Taulukko 1. Kamerakalusto

	Mikä?	Mihin käytetään?
Kamerakalusto	Sony A7iii	Juontojen kuvaaminen, Staattiset kuvaukset
	DJI Osmo (Gimball)	Liikkuva kuva
Objektiivit	Sony 4/18-105	Staattiset kuvaukset
	Sony 1,8/35mm	Juontojen kuvaaminen
Mikrofoni	RodeLink Wireless	Juontojen nauhoitus

7.2.1 Videon rakenne

Yhden videon pituudeksi päätimme tehdä 3-4 minuuttia, riippuen videon sisällöstä. Tähän pituuteen päädyimme katsottuamme YouTube'n tilastoja suosituimpien videoiden pituuksista (Minimatters 2019). Halusimme myös saada videot mahtumaan yhteen kappaleeseen. Videon pituuden ollessa selvillä suunnittelimme rungon, jonka mukaan videot tehtäisiin.

Taulukko 2. Videon rakenne

Videon rakenne	Kesto (noin)
Logo	5 s
Tempun selitys intro	10s
Musiikkia ja kuvituskuva Opetettavasta tempusta	10s
Avataan tempun vaiheet. Musiikki pienellä taustalla. Lähikuvia tempuista eri kuvakulmista	1-1.30 min
Miten voi harjoitella	1 min
Mihin voi soveltaa	20 s
Videon lopetus. Kiitetään katsomisesta. Kerrotaan, mitä opetellaan seuraavassa jaksossa.	10 s

7.2.2 Opetettavat temput

Parkkikoulun Trick Tip videot on suunnattu kaikille lumilautailijoille, jotka haluavat saada vinkkejä omaan laskemiseen. Videoihin valitsemme monipuolisesti erilaisia perustempuja hyppyreihin ja reileihin. Valitsimme videoihin temput, joiden opettelu kehittää monipuolisesti laudanhallintaa. Nämä temput opittua on helppo lähteä opettelemaan uusia temppuja. Temppujen valinta tehtiin yhdessä kokeneiden lumilautailijoiden sekä hyväksytettiin lumilautaliitolla. Temppujen lisäksi halusimme tehdä jakson parkissa liikkumisen säännöistä. Parkissa on paljon sääntöjä, jotka on hyvä osata oman ja muiden turvallisuuden kannalta. Parkkikouluvideoiden viimeinen jakso oli oheisharjoittelusta.

Taulukko 3. Jaksojen julkaisu päivämäärä sekä opetettavat temput

Jaksot	Julkaisu pvm	Opetettava temppu
Jakso 1	25.2	Parkissa liikkumisen säännöt
Jakso 2	4.3	Ollie/flättitemput
Jakso 3	11.3	Hyppyristä hyppääminen/Gräbit
Jakso 4	18.3	Boardslide
Jakso 5	25.3	Bs180
Jakso 6	1.4	Nosepress
Jakso 7	8.4	Half Pipe
Jakso 8	15.4	Fs 360
Jakso 9	2.6	Oheisharjoittelu/Super Park

7.2.3 Kuvauspaikka

Kuvauspaikaksi videoille valitsimme Talman hiihtokeskuksen, koska se on Etelä-Suomen monipuolisin hiihtokeskus parkkilaskemisen kannalta ja sieltä löytyy ainut Half Pipe. Kuvauksien ajankohdat olivat tammi- maaliskuun aikana. Halusimme kuvata videot pelkäämään päivänvalossa ja tavoitteena oli saada mahdollisimman paljon aurinkoisia päiviä kuvauksiin. Opetusvideoiden juonnot kuvasimme eripuolilla hiihtokeskusta, jotta jokaisesta videosta tulisi hieman erilainen.

7.2.4 Editointi ja jälkikäsittely

Editointiohjelmaksi pitkän pohdinnan jälkeen valitsin Adobe Premieren, koska siihen löytyi hyvin opetusvideoita. Itselläni ei ole aikaisempaa kokemusta tämän ohjelman käytöstä, joten suunnitteluvaiheessa isoon rooliin kuului Adobe Premieren käytön opettelu. Suuri apu opetteluun oli YouTuben opasvideot (Kriscoart 2015) sekä ammattieditoijan haastattelut (Ahtikari 2019.)

7.3 Pilottijakso

Suunnittelu vaiheen jälkeen ja keskustelun toimeksiantajan kanssa päätimme tehdä pilottijakson opetusvideoista. Tämä oli tärkeää, jotta saimme harjoittelua juonnoista, kameran käytöstä sekä saimme käsityksen, mitä näiden videoiden tekeminen vaatii.

Pilotointi tarkoittaa testijaksoa, jolla testataan haluttua palvelua tai tuotetta pienemällä kohdeyleisöllä. Pilotoinnin avulla kerätään palautetta. Tätä palautetta hyödynnetään myöhemmin toimintamallin muutoksissa. Pilotoinnista saa parhaimman hyödyn, jos kommunikointi pelaa tuotteen toimittajan, asiakkaan ja kohderyhmän kanssa. (Collapick 2018.)

Teimme pilottijakson syksyllä 2018. Lunta ei ollut maassa vielä tähän aikaan, joten kuvasimme opetusvideon rullalautailusta Espoon Olarin skeittipuistossa.

7.4 Käsikirjoitus

Käsikirjoitukset tein jokaiseen jaksoon erikseen opetettavan tempun mukaan. Esimerkit käsikirjoituksista löytyy liitteinä tämän opinnäytetyön lopusta (Liitteet 1-3). Käsikirjoitukset kirjoitin puhekielellä, koska halusin lumilautailuun tyypillisen rennon puhutavan välittyvän myös videoista. Pilottijakson jälkeen meillä oli videon haluttu pituus ja runko selvillä, joten käsikirjoitukseen oli tärkeää kirjoittaa ylös videoiden juonnossa sanottavat asiat. Käsikirjoituksessa tärkeintä oli kirjoittaa ylös, mitä videossa haluaa sanoa sekä tärkeimmät vinkit temppujen opettelun kannalta. Keskustelin entisten ammattilumilautailijoiden Peetu Piironen sekä tämän projektin kuvaajana toimineen Markku Kosken kanssa ja mietimme tarkkaan, mitkä asiat ovat näiden temppujen opettelemisessa oleellisia. Näiden temppujen opettamisesta ei löydä juurikaan tutkittua tietoa, joten koimme, että parhaat vinkit voimme kertoa omien yli 20-vuoden lumilautailun kokemuksella.

Videon rakenne

- logo n.5 sekuntia
- Tempun selitys intro 10 sekuntia
- Musiikkia ja kuvituskuva tempusta 10 sekuntia
- Avataan tempun vaiheet (Musiikki pienellä taustalla ja yksityiskohtaisia kuvia tempun vaiheista)
- Miten voi harjoitella
- Missä voit soveltaa
- Kiitetään videosta ja kerrotaan mitä temppua tullaan opettelemaan seuraavassa videossa

8 Logot/Tehosteet/Musiikki

Logo on yritysmaailmassa tärkeä elementti. Logon avulla yritys tunnistetaan, se herättää ostohalun sekä luottamusta. Logo on graafisen ilmeen, markkinoinnin sekä brändäyksen perusta. Logon suunnitteluun tulee panostaa. Sitä ei yleisesti vaihdeta ilman, että koko brändi-ilme uudistuu. (Visualeditor 2018.)

8.1 Logo

Itselläni ei ollut mitään kokemusta logojen tekemisestä ennen tätä opinnäytetyötä. Logon suunnitteluun valitsin Photoshop ohjelman, koska olin tilannut jo Adobe Creative Cloud ohjelmistopakettien videoiden editoimista varten. YouTubeista löytyi paljon opetusvideoita Photoshopin käytöstä. Nämä videot olivat todella tärkeä työkalu ohjelmiston opettelussa. (Esimerkki videosta <https://www.youtube.com/watch?v=wXG6H-6l3aI>)

Logon visuaalisen ulkonäön suunnittelu lähti liikkeelle ideoinnista paperille. Halusin tuoda logossa esille vahvasti lumilautailun. Monien piirrosten jälkeen, sain idean yhdistää elementtejä Suomen Lumilautaliiton logosta. Tähän uuteen logoon otin lumilautaliiton logosta vuoren, lumilaudat sekä fontin. Mielestäni tämä sopi erittäin hyvin tähän konseptiin, koska tällä tavalla katsojille tulisi mielikuva jo logosta, että tämä on Suomen lumilautaliiton alainen projekti.



Kuva 4. Suomen lumilautaliiton logo

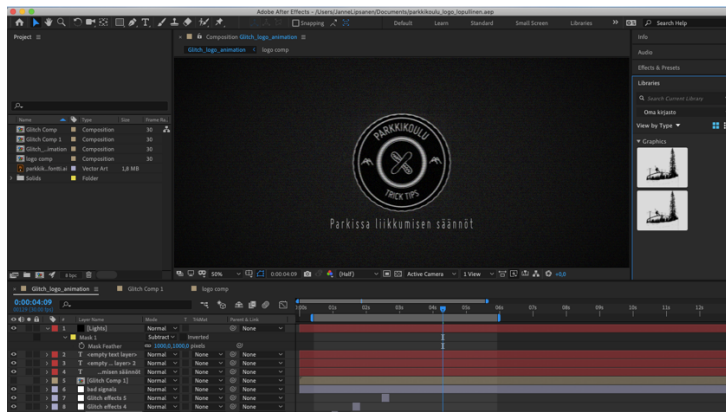


Kuva 5. Parkkikoulun Trick Tips Logo

8.2 Animaatiot

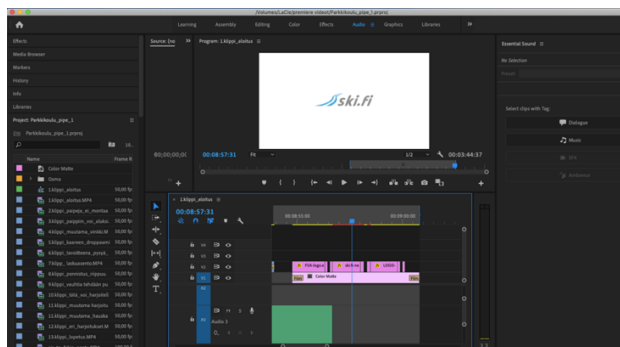
Videoissa on yleensä aina jonkinlaisia animaatioita sekä tehosteita. Tuotantoyhtiöiden tuottamissa elokuvissa, animaatioiden tekemisestä vastaa tähän erikoistunut henkilö. Pienemmän budjetin sekä yhden miehen projektit vaativat yleensä myös jonkinlaisia tehosteita ja animaatioita. Yleisesti videoissa on vähintään otsikko sekä videon lopussa lopputekstit. (Schenk & Long 2017, 374.)

Itse halusin tehdä tehdä animaation videon alkuun, joka toistuisi samanlaisena jokaisessa jaksossa. Päätin tehdä animaation Creative cloudin After Effectillä, koska minulla oli tunnukset ostettu Adobe Premieriin sekä Photoshoppiin. En ollut koskaan aikaisemmin edes miettinyt animaation tekemistä, joten animaation tekeminen lähti liikkeelle ohjelmiston käytön opettelulla. YouTubeista löytyi hyviä vinkkejä, joilla sai käsityksen ohjelmiston käytöstä (<https://www.youtube.com/watch?v=g99TD5ZTKEg>).



Kuva 6. Animaation tekeminen After Effectillä

Videon loppuun tein animaation yhteistyö kumppaneiden logoista. Tämän animaation tein Adobe Premierillä. Editointiohjelmalla yksinkertaisten tehosteiden tekeminen on helpompaa (<https://www.youtube.com/watch?v=alsvhyjD2aM>).



Kuva 7. Animaation tekeminen Adobe Premierillä

8.3 Musiikki

Musiikki on yksi tehokkaimmista työkaluista tehostaa videon tunnetilaa. Elokuvissa musiikki kertoo, kuinka heidän tulisi tuntea tietyissä kohtauksissa. Normaalisti videoissa ja erityisesti elokuvissa on kahdentyylistä musiikkia. Taustamusiikki, joka korostaa toimintaa sekä musiikkia, jonka lähde on tarkoituksella esimerkiksi ulkopuolinen kohtauksen laulaja, radio tai juontaja. (Schenk & Long 2017, 447.)

Tähän projektiin halusin löytää kappaleen, joka voisin soittaa jokaisessa jaksossa. Valitsin instrumentaalisen kappaleen, koska videoissa oli paljon puhumista ja juontamista. Valitsin taustamusiikiksi John Lingardin kappaleen ”Who is your heart beating for”. Tämä kappale löytyi www.artlist.io sivustolta. Verkkosivulta voi ostaa kappaleita, joiden luvat ovat kunnossa ja joita saa käyttää videoissa.

9 Kuvaaminen

Kuvasimme projektin juonnot sekä staattiset kuvaukset Sony A7iii kameralla ja käytimme kahta erilaista objektiivia Sony 4/18-105 sekä Sony 1,8/35mm. Liikkuvan kuvan kuvasimme DJI: Osmolla, jossa on sisäänrakennettu Gimball.

Kaikki jaksot kuvasimme Talman hiihtokeskuksessa. Kuvauspäiviä projektille kertyi yksitoista. Tarkoituksena oli kuvata yksi jakso päivässä, mutta tammikuussa päivä oli todella lyhyt, jonka takia jouduimme siirtämään kuvauksia seuraavalle päivälle.

Kuvaukset aloitimme aina juontojen kuvaamisella. Kuvauspaikat vaihtelivat ympäri hiihtokeskusta. Jokaisen jakson juonnot kuvasimme eri kuvauspaikoissa, riippuen opetettavasta tempusta. Jos päivän teemanana oli Half Pipe, kuvasimme jakson Half Pipen luona. Jos teemanana oli hyppyrity, kuvasimme jakson hyppyreiden luona jne. Halusimme saada vaihtelua jaksoihin ja halusimme näyttää, että kuvaukset ovat tehty eri päivinä.

Juontojen jälkeen kuvasimme kaikki vaiheet, joilla temppua voi harjoitella ennen kuin temppua koittaa suoraan hyppyritystä tai reilistä. Tämän jälkeen kuvasimme opetettavan tempun monesta eri kuvakulmasta. Halusimme tehdä katsojalle selväksi, mitä tulee ottaa huomioon tempun eri vaiheissa.

Kuvausten aikana oli tärkeää saada kuvattua myös välikuvia eli kuvauksia maisemista, ihmisistä sekä hissinpyörimisestä jaksottamaan videon rakennetta paremmin. Kuvasimme videoihin myös nuorempia sekä naisia, koska halusimme saada videoon muita laskijoita kuin ainoastaan minut. Lumilaudalla ei ole yhtä ainoaa tapaa tehdä temppuja, joten oli hyvä saada malliesimerkkejä muilta. Nuoret laskijat sopivat kohdeyleisöön todella hyvin.

Päivän lopuksi kuvasimme "Follow Camina" eli kuvaaja laski hyppyritystä perässä päivän teeman mukaisen tempun sekä temput, joihin tätä temppua voi soveltaa. Tarkoituksena oli saada paljon erilaisia kuvaustyyliä, jotta jaksoista tulisi mielenkiintoisempia katsojalle.

9.1 Kameran asetukset

Vaihtelimme kuvataajuutta kuvattavan kohtauksen mukaan. Haastatteluissa kuvataajuus oli 25fps suljinajan ollessa 1/50. Tämä sen takia, koska tiesimme, että emme tule hidastamaan näitä kohtauksia. Opetettavat lumilautatempot kuvasimme kuvataajuudella 100fps suljinajan ollessa 1/200. Tämä sen takia, koska tiesimme, että tulemme hidastamaan temppuja. Kuvataajuuden ollessa 100fps temppua voi hidastaa nelinkertaiseksi. Tempun vaiheet on helpompi havainnollistaa hidastettuna katsojalle.

9.2 Ongelmat kuvauksissa

Tavoitteenamme oli kuvata jaksot auringon valolla. Tämä toi myös hankaluuksia kuvauksiin. Kuvauspäivinä rinteessä oli todella kirkasta, mikä hankaloitti kameran käyttöä. Juontoja kuvatessa olisimme halunneet säätää kameran aukon suuremaksi eli F-luvun pieneksi, jotta olisimme saaneet syväterävyyttä kuvaan. Kuvatessa auringon valolla rinteessä tämä ei kuitenkaan onnistunut, joutuimme säätämään kameran aukon kiinni, jotta kuva ei ylivalottuisi. Kameran aukon ollessa kiinni syväterävyys häviää ja linssit tahrat näkyvät selvemmin kuvassa.

Tähän olisi auttanut harmaasuodin eli ND- filtteri. Tämä filtteri asennetaan objektiivin päälle tummentamaan kuvaa. ND filterillä voi vähentää valonmäärää suotimesta riippuen esimerkiksi 1- 9 aukkoa. Suotimet mahdollistavat syväterävyyden käsittelyn myös auringon paisteessa. (Digitarvike.)

10 Editointi

Editoinnin aloitin tuomalla kuvauspäivän jälkeen kaikki kuvatut materiaalit ulkoiselle kova-levylle. Nimesin sekä numeroin videot, koska tiesin tämän helpottavan videoiden materiaalien löytymistä editointivaiheessa.

Tämän jälkeen toin videot Adobe Premiere ohjelmaan ja tein materiaaleista karkean leikkauksen aikajanalle. Karkean leikkauksen jälkeen tein hidastukset temppuihin ja leikkasin videokilipit siten, että ne sopivat yhteen juontojen kanssa. Editointivaiheessa oli tärkeää saada temppujen selostuksen sopimaan yhteen liikkuvan kuvan kanssa.

Videossa oli tarkoitus, että musiikki on taustalla koko videon ajan. Videoissa oli paljon juontoa, joten oli tärkeää saada musiikki hiljennettyä aina juontojen ajaksi. Tähän käytin apuna Adobe Premieren omaa ohjelmaa, joka teki avainkehukset "keyframes" oikeaan kohtaan ja vaimensi musiikkia halutulle voimakkuudella.

(https://www.youtube.com/watch?v=wrUbHzjJ_Pk)

10.1 Videoiden vienti ulos Adobe Premierestä

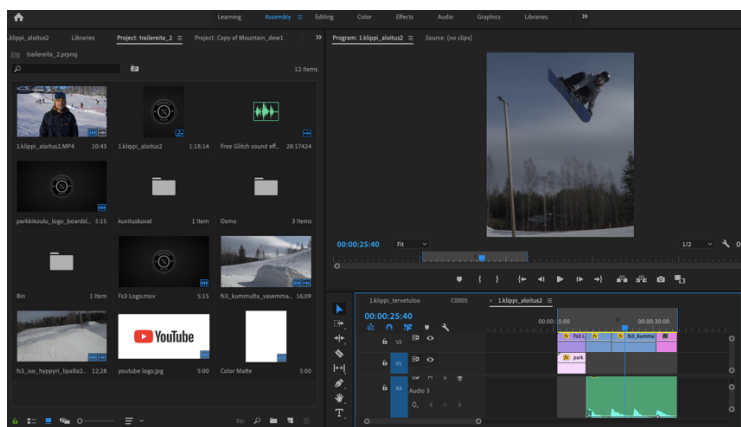
Adobe Premieressä on valmiita asetuksia, jotta video saadaan vietyä pois ohjelmasta oikeassa muodossa. Nämä parkkikouluvideot tulivat YouTubeen, joten valitsin asetuksista valmiin asetuksen nimeltä YouTube 1080p Full HD. Tämä asetus pienensi videon oikeaan kokoon, jotta video toimisi YouTubeessa parhaimmalla mahdollisella laadulla. Jos videota ei pakkaa oikean kokoiseksi, YouTube pakkaa videot itse ja tämä saattaa huonontaa videon laatua.

11 Videoiden julkaisu

Videot julkaistiin Suomen lumilautaliiton YouTube-kanavalla 25.2.2019 – 2.6.2019 välisenä aikana. Talvella videot julkaistiin kerran viikossa maanantaisin. Viimeinen jakso oheisharjoittelusta julkaistiin kesäkuussa, koska koimme sen olevan ajankohdaltaan paras oheisharjoitteluvideon julkaisuun.

Videot tehtiin suomen kielellä, mutta toimeksiantaja halusi videoihin myös tekstitykset, jotta lumilautaliiton ulkomaalaiset seuraajat saisivat myös vinkkejä näistä videoista. Tekstitykset näihin videoihin, tein YouTube'n omalla tekstitysohjelmalla. Tämä on yksinkertainen tapa lisätä videoihin tekstitykset (<https://support.google.com/youtube/answer/2734796?hl=fi>.)

YouTube'n lisäksi videot julkaistiin Instagramissa. Tein jokaisesta videosta Adobe Premieressä myös lyhyemmän Instagram version, joka toimi trailerina kokopitkään videoon. Instagram videot tein pystyvideoina kuvakoossa 864x1080, koska halusin sovittaa videon puhelimen näytölle.

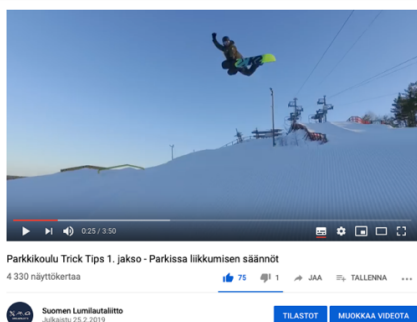


Kuva 8. Instagram videoiden tekeminen kuvakoossa 864x1080

12 Parkkikoulun Trick Tip videoiden jaksot

Lumilautaliiton Parkkikouluvideot ovat yhdeksän osainen sarja, jossa käydään läpi lumilautailun perustempuja. Videot löytyvät lumilautaliiton YouTube-kanavalta. Ennen videoiden julkaisua lumilautaliitto teki tiedotteen tulevasta projektista.

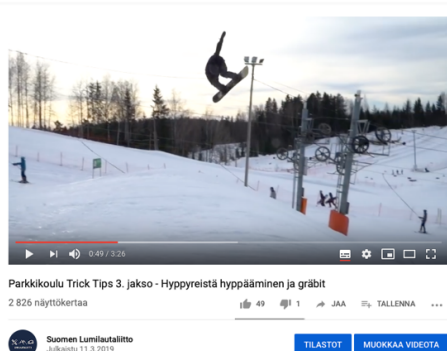
”Oletko miettinyt, miten tempuja voisi turvallisesti harjoitella tai opettaa lapsille? Me mietimme, ja päätimme tehdä sarjan opetusvideoita. Janne Lipsasen luotsaamissa videoissa, käydään läpi lumilautailun perustempuja ja opetetaan vaihe vaiheelta, miten niitä voi turvallisesti harjoitella.” (liite 4.)



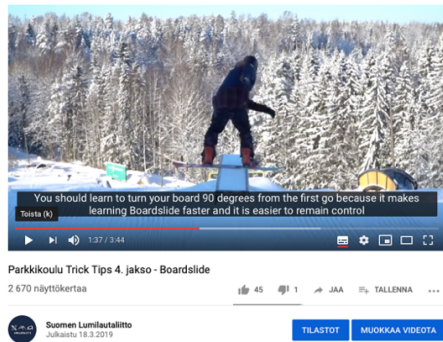
Kuva 9. 1.jakso YouTubessa <https://www.youtube.com/watch?v=DMFWdDEEpp4&t=25s>



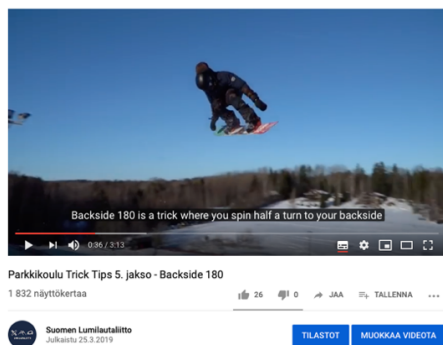
Kuva 10. 2. Jakso YouTubessa https://www.youtube.com/watch?v=igb_K0eZC_U&t=49s



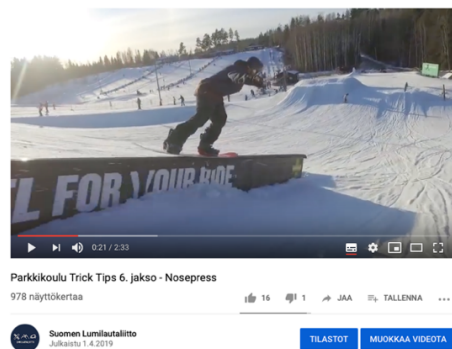
Kuva 11. 3.jakso YouTubessa <https://www.youtube.com/watch?v=nu-TG4C-yDc&t=49s>



Kuva 12. 4.jakso YouTubessa <https://www.youtube.com/watch?v=c-szYRfExc&t=97s>



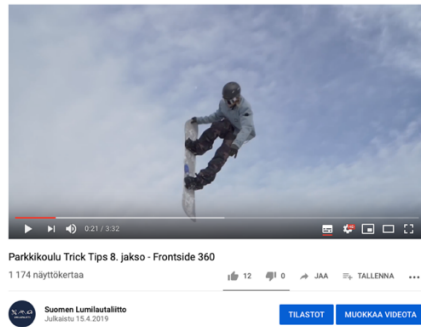
Kuva 13. 5.jakso YouTubessa <https://www.youtube.com/watch?v=b3GnMDTGQb8&t=36s>



Kuva 14. 6. Jakso YouTubessa. <https://www.youtube.com/watch?v=NvhMitZ2LYo&t=21s>



Kuva 15. 7. jakso YouTubessa. <https://www.youtube.com/watch?v=EGKQRQkBGGY&t=26s>



Kuva 16. 8. Jakso YouTubessa <https://www.youtube.com/watch?v=e8FlmmzImol&t=6s>



Kuva 17. 9. Jakso YouTubessa <https://www.youtube.com/watch?v=tHJkRSyTU1Y>

12.1 Palaute

Parkkikoulun Trick Tip videot saivat hyvää palautetta ja katsojaluvut olivat kohtuullisia. Videoiden keskiarvo katsojamäärä oli n. 2000/video. Tarkkaa kyselylomaketta emme tehneet, koska YouTube videoista ei saa selville katsojien henkilöllisyyttä. YouTuben tilastoista saa selville, että videot saivat tykkäyksiä, kommentteja sekä lumilautailiton kanava sai uusia tilaajia videoiden ansiosta. Videoiden julkaisu olisi ollut parempi tehdä kauden alussa, mutta näissä videoissa tärkeää on se, että sisältö ei vanhene vaan samat voi katsoa sekä jakaa tulevana vuosina uudestaan.

Taulukko 4. Parkkikoulu Trick Tips 1.jakso – Parkissa liikkumisen säännöt statistiikka

Katselukerrat	4330
Uusia tilaajia kanavalle	68
kommentteja	<p>” Tää oli hyödyllinen sillä oon vasta alottanu lumilautailun 👍 ”</p> <p>” Ihan huippu hyvä tää uus sarja!♥ Tästä tulee olee tosipaljon hyötyä ainakin mulle parkkilaskemiseen”</p> <p>* Hyvin tehty opetusvideo kyllä tämä on.</p>

13 Pohdinta

Tämän produktiivisen opinnäytetyön tuotoksena saatiin aikaan yhdeksän opetusvideota Suomen Lumilautaliitolle. Opetusvideoista tehtiin uusi konsepti lumilautailion YouTube kanavalle nimeltään ”Parkkikoulun Trick Tip videot”. Tähän opinnäytetyöhän kuului videoiden tuottaminen eli kaikki osa-alueet, mitä videoiden suunnittelemiseen, kuvaamiseen, käsikirjoittamiseen ja editoimiseen tuli. Videot tehtiin pienellä budjetilla, joten ulkopuolista apua tarvittiin vain kuvaajan osalta.

”Parkkikoulun Trick Tip” videoiden tarkoitus oli tarjota online-opetusta kaikille lumilautailijoista kiinnostuneille. Pääsegmenttinä aloittelevat freestylelumilautailijat. Parkkikoulun Trick Tip videoissa käydään läpi lumilautailun perustemppeja ja näytetään vaihe vaiheelta, miten niitä kannattaa harjoitella. Nämä askeleet ennen varsinaista temppua erottavat Parkkikoulun Trick Tip videota muista opetusvideoista. Tämän tyyllisiä videoita ei Suomessa ole tehty aikaisemmin, joten se toi uutuusarvoa ja paikkasi puuttuvan palasen suomalaisessa lumilautavalmennuksessa. Lopputulos oli visuaalisesti ja sisällöltään onnistunut kokonaisuus, joka sai hyvää palautetta katsojilta ja Suomen lumilautaliiton muilta valmentajilta.

Itselläni ei ollut aikaisempaa kokemusta videoiden tuottajana, joten kaikki käsikirjoituksesta, logojen suunnitteluun sekä videoiden editoimiseen jouduin opettelemaan tätä opinnäytetyötä varten. Tämän opinnäytetyön teoriaosuus toimi runkona videoiden tuottamiselle.

Videoita tehdessä ja teoriaa lukiessa huomasin, että onnistuneen videon takana on aina hyvä käsikirjoitus. Tässä projektissa kirjoitin jokaisen jakson käsikirjoituksen etukäteen sekä tein pilottijakson. Nämä helpottivat työstöä paljon, koska videon rakenne, pituus ja tarvittavien kohtauksien määrä olivat selvillä ennen jokaista kuvauspäivää.

Itselläni hankalin vaihe näiden videoiden tekemisessä oli logojen ja animaatioiden tekeminen. Teoriaa oli hankala löytää kirjoista. Onneksi YouTubea löytyi hyviä opetusvideoista näiden tekemiseen, joiden avulla sain suunniteltua tarvittavat logot sekä animaatiot. Nämä opetusvideot olivat todella hyödyllisiä. Halusin, että omista videoista on samanlainen hyöty lumilautailusta kiinnostuneille.

Teoriaa tiettyjen lumilautatemppujen valmennuksesta ei juurikaan löytynyt, joten temppujen opettamiseen käytin omia kokemustani, jotka ovat tulleet ammattilaislumilautailijana vuosien saatossa. Temppujen opettamiseen kysyin mielipiteitä myös muilta suomalaisista lumilautailijoilta.

Valmennuksesta löytyi teoriaa, jota käytin hyväksi temppujen opettamisessa. Immosen ym (2012, 8) mukaan ”opettajan toiminnan tulisi perustua taitojen oppimisen taustatekijöihin, joita voidaan havainnollistaa viiden kokonaisuuden kautta: 1.) Oppijan motivaation synnyttäminen, 2.) toiminnan määrän maksimointi, 3.) tehokkaan oppimisympäristön luominen 4.) Opetuksen eteneminen loogisesti sekä 5). Kokonaissuorituksen harjoittelu.”

Parkkikoulu-opetusvideoiden rakenne pohjautui näihin taustatekijöihin. Jokaisen videon alussa oli kohta, missä näytin opetettavan tempun useasta eri kuvakulmasta. Tämän tarkoitus oli nostattaa katsojan motivaatiota katsoa video loppuun sekä opettelemaan kyseinen temppu. Tämän jälkeen pilkoin opetettavan tempun useaan osaan ja näytin erilaisia harjoituksia, mitä tulisi tehdä ennen tempun yrittämistä hyppyrystä tai reilistä. Videoissa temppujen harjoittelu lähti perusteista. Tarkoituksena oli näyttää helppoja vaiheita, jotta katsojilla olisi matala kynnys lähteä harjoittelemaan temppua.

Sosiaalinen yhteenkuuluvuus lisää motivaatiota. Tämän toin videoissa esille, lisäämällä kohtauksia kavereista pitämällä hauskaa rinteessä. Lumilautailussa sosiaalinen yhteenkuuluvuuden tunne ja kavereiden kanssa laskeminen on todella tärkeä motivaation lähde.

Lumilautailun opetus on vahvasti oppimisympäristöön sidonnaista ja apuvälineiden käyttö opetuksessa on suositeltavaa. Parkkikoulun Trick Tip videoissa opetin temput vaihe vaiheelta ja pilkoin opetettavan tempun pienempiin osiin. Videoissa halusin tuoda esille, kuinka rinteen muotoja voi käyttää hyväksi temppujen opettelussa. Rinteen epätasaisuudet toimivat pieninä hyppyreinä ja kantihallintaa voi opetella laskemalla jyrkästi poikittain rinteessä. Opetusvideoissa näytin, miten apuvälineitä, esimerkiksi rinnekeppiä voi käyttää hyödyksi temppujen opettamisessa. Mielestäni nämä apuvälineet olivat todella hyödyllisiä.

Parkkikoulun Trick Tip videoita on YouTubessa nyt yhdeksän. Nämä opetusvideot ja niiden temput ovat perusta monelle vaativammalle lumilautailutempulle. Tämä oli ensimmäinen kausi ja mielestäni olisi tärkeää jatkaa tästä ja viedä uuden kauden temput vaativammalle tasolle. Nämä videot olivat mielestäni hyödyllinen tehdä, koska monien videoiden tapaan laadukkaiden Trick Tip Videoiden sisältö ei vanhene. Tavoitteena on, että Parkkikoulun Trick Tip videoiden vinkkejä voidaan käyttää hyödyksi pitkälle tulevaisuuteen.

Lähteet

Aaltonen, J, P. käsikirjoittajan työkalut. 2003. Tammer-Paino Oy, Tampere

Ahtikari, M. 20.2.2019. Editor. Chimney. Haastattelu. Helsinki.

Avnish Parker. Glitch Logo Animation in After Effect 2017. Luettavissa
<https://www.youtube.com/watch?v=g99TD5ZTKEg>. Luettu 16.1.2019

Collapic. 2018. Pilotointi. Lueattavissa
<https://www.collapick.com/fi-new/blog/pilotointi-kayttoonoton-tukena>. Luettu 2.7.2019

Digitalarvike. ND (harmaasuodin). Luettavissa
<https://www.digitalarvike.fi/product/3535/hoya-variable-density-filter>. Luettu 5.7.2019

Diy photography. Learn how to choose the best frame rate for your video in just 10 minutes. 2017. Luettavissa:
<https://www.diyphotography.net/learn-choose-best-frame-rate-videos-just-10-minutes/>.
Luettu 1.7.2019

Eric Renno, Photoshop TExt on a Circular path 2013. Luettavissa
<https://www.youtube.com/watch?v=wXG6H-6l3aI> . Luettu 15.1. 2019

Fairweather, R, P. 2001. Basic studio directing. Focal Press, Woburn

Immonen, T., Hynninen J., Soini M., Räsänen J., Michael H., Vihmola P., Vihola V., Nevala M & Harjulehto S. Lumilautailun opetusohjelma. 2012. Luettavissa
http://www.hiihdonopettajat.fi/wp-content/uploads/2017/10/Lumilautailun_opetusohjelma_Hires1c1b.pdf. Luettu.8.8.2019

Jaakkola, T. 2015. Motivaatio-ilo, innostus ja intohimon synnyttäminen. Teoksessa Lasten ja nuorten hyvä harjoittelu. 1.painos. (s. 112) Otavan kirjapaino Oy. Keuruu

Järjestelmäkamera. Aloittelijan opas järjestelmäkameroihin. Luettavissa: <https://www.jarjestelmakamera.fi/croppikennen-vs-taysikokoinen-kenno>. Luettu 28.6.2019

Kriscoart. 2015. Learn Premiere Pro in 20 minutes! Luettavissa
<https://www.youtube.com/watch?v=Hls3Tp7JS8E>. Luettu 3.7.2019

Kuvakenno. Digikuvaus. Luettavissa:

<http://www.kuvakenno.fi/digikuvaus/kuvakenno.html>. Luettu 28.6.2019

Kyvyt. Videoiden tuottaminen. Luettavissa:

<https://kyvyt.fi/user/joelkorhonen/videon-tuottaminen>. Luettu 25.6.2019

Leino, T, P. 2003. Sanoista eläviä kuvia käsikirjoittajan opas. 1.painos. Otavan kirjapaino Oy. Keuruu.

Leponiemi, K, P.2010. Videokuvaus taitoa ja tekniikkaa. 1 painos. WSOY pro OY. Jyväskylä

Minimatters. 2019. The best video length for different Videos on Youtube. Luettavissa <https://www.minimatters.com/youtube-best-video-length/> . Luettu 2.7.2019

Motion Array. How to export in Premiere Pro: MP4, Youtube & HQ Settings. Luettavissa <https://motionarray.com/premiere-pro/how-to-export-adobe-premiere-pro/> Luettu 12.8.2019

Musburger, R, P. 2002 Single-Camera Video Production. 3.painos. Elsevier Science, Woburn

Sorkki, S. Värimääritys. 2015. Luettavissa <https://www.smileaudiovisual.fi/varimaaritus/>. Luettu 12.8.2019

Schenk, S., Long B, P. 2017. The Digital Filmmaking Handbook. 6. Painos. Foreign film publishing. Los Angeles

Suomen lumilautaliitto. Liitto. Luettavissa:

<http://www.fsa.fi/liitto/>. Luettu: 24.6.2019

Suomen lumilautaliitto. Tapahtumat. Luettavissa

<http://www.fsa.fi/kilpailutapahtumat/tapahtumat/kids-board/>. Luettu: 24.6.2019

The video mode. 2017. How shutter speed work when shooting video. Luettavissa

<http://www.thevideomode.com/tuition/how-shutter-speeds-work-when-shooting-video-263/>. Luettu 1.7.2019

Tutvid. Create Glitch Text Effect Premiere Pro 2019. Luettavissa

<https://www.youtube.com/watch?v=alsvhyjD2aM> Luettu 14.1

Video school online. How does ISO affects shutter speed and aperture. Luettavissa

<https://www.videoschoolonline.com/understanding-iso/>. Luettu 1.7.2019

Visual Editor. Mistä logo yrityksellesi 2019. Luettavissa <http://visualeditor.fi/mista-logo-yri-tyksellesi/>. Luettu 4.7.2019

Wistia. What is frame rate. 2019. Luettavissa.

<https://wistia.com/learn/production/what-is-frame-rate>. Luettu 1.7.2019

Youtube ohjeet. Omien tekstitysten lisääminen. 2019. Luettavissa

<https://support.google.com/youtube/answer/2734796?hl=fi>. Luettu 22.1.2019

Liite 1. Jakso 1. Parkissa liikkumisen säännöt

Tervetuloa parkkikoulun Trick tip videoiden pariin. Näissä videoissa käydään läpi lumilautailun perustemppeja ja opetetaan teille vaihe vaiheelta, että miten ne tehdään. Tässä ensimmäisessä jaksossa ei mennä vielä temppeihin vaan käymme läpi parkissa liikkumisen sääntöjä. Ne on hyvä tietää oman ja muiden turvallisuuden takia.

- Aina ensimmäisenä mäkeen tultaessa on hyvä laskea kerran hyppyreiden ja reilien vierestä ja katsoa, mitä parkista löytyy. Vaikka rinne on tuttu, sinne on yön aikana voitu tehdä muutoksia. Kannattaa etsiä itselle sopivat hyppyrityt, aloittaa pienimmistä ja siirtyä pikkuhiljaa isompiin.
- Ensimmäistä kertaa hyppyriä testatessa, kannattaa katsoa vierestä, kun muut lumilautailijat hyppivät siitä. Se antaa suuntaa siitä, mistä kannattaa ottaa vauhtia. Kannattaa kuitenkin muistaa, että toiset voi saada paremmin vauhtia ja niiden lauta voi luistaa paremmin.
- Vauhdit vaihtelevat myös päivittäin. Joka päivä kannattaa miettiä vauhdit uudelleen.
- Parkissa yleisesti toimii normaalit käyttäytymissäännöt. Jokainen odottaa omaa vuoroaan ja etuilla ei saa. Jos hyppyrin yläpäässä on ruuhkaa niin kannattaa nostaa käsi ilmaan ja huutaa kuuluvalla äänellä vaikka "Täältä"
- Jos sattuu että kaadut alastulossa niin koita mahdollisimman nopeasti mennä sivuun, ettei kukaan hyppää päälle. Jos sulta tippuu jotain sinne esim lasit. niin on tärkeää että et lähde kävelemään alastuloa ylöspäin. Kannattaa laskea sivuun, ottaa lauta jalasta ja kiivetä ylös rinnettä pitkin hyppyrin vierestä. Toinen vaihtoehto, että otat hissini ylös ja haet seuraavalla mäellä. Lasket hyppyrin kummulle, katsot sopivan välin, että kukaan ei hyppää ja haet tavarasi.

Kuvituskuvaa tempuista

- Jos näyttää siltä että, joku kaatuu pahemmin niin kannattaa heti mennä hyppyrin nokalle ja sulkea hyppyrin laittamalla vaikka lauta eteen. Sen jälkeen käy katsomassa mitä kävi ja kutsu apua, jos on tarve.
- Muita parkissa laskemiseen liittyviä sääntöjä on, että kummulla ei hengailla, koska joku voi hyppää päälle, eikä muuten hyppyreiden sivusta kannata laskea ellei ole varma että kukaan ei ole hyppäämässä samaan aikaan.

REILIT

- Reileissä päätee aika lailla samat säännöt. Ainoa tippi, mitä voisin sanoa on se, että reilit kannattaa testata aina fiftarilla, koska reilit luistaa joka päivä vähän eri tavalla.

LOPETUS

Tässä oli lyhyesti parkkissa liikkumisen ohjeita. Kannattaa muistaa, että rinteessä on myös paljon muitakin laskijoita. Ottakaa kaikki huomioon, kannustakaa muita, heittäkää ylävitosia ja pitäkää hauskaa. Muistakaa myös käyttää kypärää!

Tässä oli parkkikoulu videoiden eka jakso. Seuraavassa jaksossa lähdetään harjoittelemaan ollieta ja muita flättitemppuja. Nähdään silloin! Morjenn

Liite 2. Jakso 2. Ollie/flättitemput

Tervetuloa lumilautaliiton parkkikoulu videoiden toiseen jaksoon. Tänään meillä on vuorossa kaikkien lumilautatemppujen perusta eli Ollie.

- Welcome to the second episode of Parkkikoulu trick tip videos. Today we'll go over how to ollie. Ollie is the basis of all over tricks.

Ollie on siis hyppy laudan kanssa. Ollieta tarvitaan hyppyreissä, reileissä, paipissa sekä kaikissa tasamaalla tehtävissä tempuissa. Ollie on helppo temppu, joka kannattaa aluksi opetella tasamaalla tai loivassa rinteessä.

- Ollie is needed in jumps, rails, pipes and in all flat tricks. Ollie is an easy trick which should be practised first on flat land or at small slopes.

Tasajalkaa hyppy eile ole ollie! Olliessa ponnistus lähtee takajalalta eli teilitä. Olliessa Laudan kärki nousee ensin ylös ja takajalka seuraa perässä. Tässä tempussa laudan teiliä käytetään hyödyksi. Teili antaa kimmokkeen, jolloin hyppy nousee tasajalkaponnistusta korkeammalle.

- Flatfoot jump is not an ollie. Take off at ollie starts from your tail. Nose rises first and backfoot follows. Tail gives you the boost to jump higher

Ollieta voi aluksi testata tasamaalla ilman lautaa, jotta oppi oikean liikeradan. Peruslaskuasennosta etujalka ylös ja takajalka seuraa perässä.

- You can first Ollie on flat land without your board to practise the right movement. frontfoot rises up and backfoot follows.

Ollien ajoitusta voit treenata esimerkiksi pienestä hyppyrystä rinteiden laidalla tai laittamalla kepin tai muun esteen rinteeseen ja hyppimällä sen yli.

- You can practice the timing at small jumps or by placing a barrier on the slope and by jumping over it.

Tasamaalla Olliessa ilmalento ei ole kovin iso. Kannattaa miettiä, että nostaisitte jalkoja mahdollisimman lähelle rintaa. Tällä tavalla saatte hypylle enemmän korkeutta.

- Air time is not too big on flat land. You can jump higher if remember to raise your leg towards your chest.

Ollien ohjeet pätee samalla tavalla myös swits ollieen, nollieen ja fakie ollieen. Ainut ero on, että lasket toisinpäin laudalla tai ponnistat etujalalta. Tosi mukavia ja turvallisia temppeja harjoitella.

- The same rules work also with Switch ollie, Nollie and Fakie ollie. The only difference is that you ride with your other leg in front or that you start the jump with your frontfoot.

Näitä kaikkia temppuja kannattaa opetelle aluksi tosi paljon, koska nämä temput ovat perusta oikeastaan kaikille flätillä tehtäviin temppuihin. Flättitemput on tosi hauskoja, ne kehittää hyvin lautakontrollia ja niitä pystyy tekee aina olosuhteista riippumatta.

- You should practise these tricks a lot in the beginning because these tricks are the basis to all flat trick variations. Flat tricks are super fun and they help you improving your board control.

Tässä on muutama flättitemppu, mitä suosittelen koittamaan ollien jälkeen rinteessä. → fs 180 bs 180, butterit

- Here are a couple flat tricks you can try after you've learned to ollie.

Tässä olli Ollie jakso. Kiitos kun katoitte. Ens kerralla lähdetään harjoittelemaan gräbejä ja hyppäämistä hyppyristä. Nähdään silloin! Moroo

- Here was the Ollie episode. Thank you for watching. In the next episode we will practice jumping from kickers and different grabs. See you then, Bye!

Liite 3. Jakso 3. Ollie

Moikka. Tervetuloa parkkikouluvideoiden pariin. Viime jaksossa me harjoiteltiin Ollieta. Tässä jaksossa lähdetään harjoittelemaan hyppyristä hyppäämistä ja erilaisia Gräbejä.

Jos teillä ei ole paljoa kokemusta hyppyreistä hyppäämisestä niin ensimmäisenä kannattaa etsiä mahdollisimman pieni hyppyrä ja isontaa hyppyrä aina sen mukaan kun tulee varmuutta omaan laskemiseen.

Hyppyreistä hyppääminen on tosi hauskaa ja myös helppoa, jos pitää seuraavat asiat mielessä.

1. Katso vauhdit muilta lumilautailijoilta
2. Ota suora linja ennen hyppyrä ja pidä hartialinja laudanmukaisesti.
3. Laske tasapohjalla paino kevyesti etukantilla hyppyrä ylös, pidä katse etuviistoon.
4. Ponnista ja pidä katse alastuloon
5. Alastulossa kannattaa joustaa polvista ja välttää suorille jaloille ländäämistä.

Seuraavaksi opetan teille gräbejä eli otteita laudasta. Gräbit kuuluu olennaisena osana lumilautailuun, koska yleisesti aina kun hypätään, otetaan myös ote laudasta. Temppujen tekeminen on helpompaa gräbien kanssa ja temput näyttää paljon paremmalta.

Gräbejä on tosi paljon erilaisia. Mä näytän teille kuitenkin perus gräbit, jotka mun mielestäni kannattaa opetella ensimmäisenä

1. Indy (takakädellä kiinni laudan keskiosasta laudan etukantista)
2. Mute (etukädellä kiinni laudan keskiosasta)
3. Tail Grab (Takakädellä kiinni laudan perästä)
4. Melon eli mellakka (etukädellä kiinni laudan keskiosasta jalkojen välistä)
5. Stalefish (takakädellä kiinni laudan keskiosasta)
6. Nosegrab (etukädellä laudan kärjestä)

Gräbejä tehdessä tulee muistaa, että nostaa jalkoja rintaa kohti eikä kurota alaspäin. Saa paljon helpommin laudasta kiinni ja kontrolli säilyy ilmassa. Älkää katsoko, mistä otatte kiinni vaan pitäkää katse alastulossa.

Jos tuntuu hankalalta ottaa gräbit kiinni, niin voitte harjoitella niitä aluksi tasamaalla.

Ei oo mitään yhtä oikeaa tapaa tehdä gräbejä. Testatkaa bounailla erisuuntiin ja tehkää sillein mikä teidän mieltä näyttää hienoimmalta

Tässä oli gräbit ja hyppyreistä hyppäämisen perusjutut. Ei muutakuin mäkeen ja testaamaan! Ensi jaksossa lähdetään harjoittelemaan Boardslideä. Nähdään silloin, Morjens!

Liite 4. Julkaisutiedote



Parkkikoulu laajenee opetusvideoihin!

Oletko miettinyt, miten temppuja voisi turvallisesti harjoitella tai opettaa lapsille? Me mietimme, ja päätimme tehdä sarjan opetusvideoita.

Janne Lipsasen luotsaamissa videoissa, käydään läpi lumilautailun perustemppuja ja opetaan vaihe vaiheelta, miten niitä voi harjoitella.

Janne avasi ideoita videoiden sisällöstä.

” Itse kun olin nuori niin opetusvideoita ei juurikaan ollut. Jos videoita löytyi, niin temput näytettiin aina isoista hyppyrystä tai reileistä. Ikinä ei kerrottu vaiheita, miten niitä kannattaa harjoitella. Niitä olisi kaivattu! Juteltiin Piironen Peetun ja Kosken Markun kanssa ja mietittiin pitkään, mikä näissä perustempeissa on oleellista. Kuvattiin vaiheet ja minä selostan meidän mielestä oleelliset asiat. Jaksoihin valittiin temput, jotka meidän mielestä olisi tärkeä opettaa. Valittiin monipuolisesti erilaisia temppuja, joiden opetteluun olisi hyvä saada vinkkejä. Uskon, että näistä tulee olemaan hyötyä teille.”

Videoiden julkaisu päivämäärät

25.2 Parkissa liikkumisen säännöt

4.3 Ollie/flättitemput

11.3 Hyppyreistä hyppääminen ja gräbit

18.3 Boardslide

25.3 Bs 180

1.4 Nosepress

8.4 Half Pipe

15.4 Fs3

3.6 Oheisharjoittelu / Super Park